

動漫美學中的萌元素對當代繪畫之影響

The influence of the adorable elements in Animamix on contemporary painting

楊証皓

Yang, Ceng-Hao

國立臺灣藝術大學書畫藝術學系博士生

摘要

在藝術表現中，可見許多藝術家運用動漫風格結合日常所見元素作為創作表現，從中體現出通俗文化與高級藝術逐漸扁平化，使藝術一目瞭然更為親民。隨著網路世代的來臨，現代人的觀看方式早已習慣透過手機與電腦來收取訊息，因此在講求迅速與資訊簡化的時代，動漫美學更是善加運用這種簡單、通俗與流行的時代特質在作品中。

「動漫美學」一詞由陸蓉之在臺北當代藝術館2004年舉辦的《虛擬的愛》所提出的概念，分別為充滿奇異和多變的敘事文本、角色青春化、動畫中色光藝術所產生的全新視覺經驗與跨領域產業合作。透過當代藝術家與筆者作品作為舉例，探討動漫美學概念如何影響今日當代藝術創作，以及分析藝術家如何挪用知名動漫角色和動漫中所慣用的萌元素在自身符號中，藉此了解動漫美學所慣用的創作方式，以作為往後創作的重要論述與學理依據。

【關鍵詞】 動漫美學、萌、萌元素、普普藝術

一、前言

動漫美學作為當代藝術主流思潮之一，是將漫畫與動畫結合歸整出一套美學概念，並運用在繪畫創作上，空間表現如同漫畫般扁平化，用色方面則更加貼近電子螢幕所呈現出的色系，技法多以平塗為主，僅有局部作出色彩漸層，使畫中主題更加貼近動漫中所呈現的樣子。「動漫美學的藝術亦是一種面對新世紀審美態度的全面化概念」¹不僅讓藝術家拓展出更多形式表現，並以自身童年所看過的卡通角色作為挪用，藉此勾起大眾的回憶，讓作品因為這些符號運用，更加貼近大眾生活與萌的感受。

動漫美學概念是由陸蓉之提出，並創造出Animamix一詞，取其動畫Animation與漫畫Comics兩字發音合而為一。²若以宅領域來解釋，也可將電玩遊戲也納入動漫風格的表現形式中，簡稱為ACG(動畫Animation、漫畫Comics與遊戲Game)，同時也是動漫迷領域當中，彼此連結性最高的媒體統稱，「而『二次元世界』則是用來形容只存在於ACG想像空間的代名詞，是動漫迷跳脫現實的束腹，解放自己慾望的虛擬領域。」ACG不僅滿足了觀者在現實中無法達到的需求與慾望，而動畫中的角色設定更是為了不同年齡層所需，創造出許多讓人們感到正向、愉悅以及療癒的可愛卡通形象，藉以達到萌的感受並延伸出對角色的愛戀之情。因此在角色的配件與形象上，為了產生萌的共感，進而發展出一套「萌元素」資料庫做為創作使用，像是大眼睛、大耳多、圓弧形的臉或是角色的特質能夠引發人的好感與共鳴。動漫的世俗化逐漸影響當代藝術的美學表現，使動漫美學成為當代藝術的表現手法之一，並且「動漫藝術以及衍生出來的各種角色設計和造型，都大大影響了世界的電影和產業造型等」³尤其是「萌元素」與動漫角色不僅只是符號的挪用，更成為藝術家用來批判社會議題、消費文化、情色或戰爭等生命議題。

為了更加理解動漫美學與萌元素對於當代繪畫之影響，本篇論文將分成三個部分來依序探討，首先從陸蓉之所提出動漫美學概念作為出發點，探究動漫風

¹ 黃慈美，《3L4D動漫美學》（台北：形而上畫廊，2007年10月），頁1。

² 同上註，頁3。

³ 茶烏龍，《知日，你完全誤解了村上隆》（北京：中信出版社，2020年1月），頁67。

格如何影響當代繪畫的表現形式，並加上筆者個人見解作為補充。其次分析何謂動漫美學中的「萌」與「萌元素」，以及當代藝術家如何使用卡通角色「萌元素」成為自身符號。第三部分是舉例台灣藝術家如何運用動漫美學來進行繪畫表現，並從中分析藝術家如何挪用流行符號、動漫角色與萌元素於作品中，透過以上分析，以便理解當代動漫美學在繪畫表現上的趨勢與萌元素的使用。

二、 動漫美學中的藝術表現形式

筆者將從陸蓉之所發表的21世紀動漫美學概念其中三點作為本章探討，分別為（一）、充滿奇異和多變的敘事文本，並賦予圖像強烈敘事性；（二）、動畫中色光藝術所產生的全新視覺經驗；（三）、動漫美學跨領域集體合作與延伸而出的藝術產業。⁴從以上三點可看出，即便動漫美學概念所提出時間為2004年，離現今2023年來說相差19年之久，但隨著科技發達，其三大美學特徵宛如預告著動漫美學將隨著網路世代的科技發展逐漸有更多的發展性。

透過當代以動漫風格進行創作的藝術家作品來分析動漫美學概念中的三大要點，探究藝術家如何運用電腦螢幕所產生的色光來進行繪畫創作，並且以相同風格橫跨至其他領域時會產生何種效果；以及如何運用大眾符號結合動漫角色來豐富文本敘述性，使動漫美學能夠被廣泛接受與喜愛，並逐漸成為當代藝術主流表現之一。

（一） 動畫中色光藝術與跨領域表現

動漫美學Animamix一詞，取自動畫Animation與漫畫Comics，動畫在語義上「有一種活著的、賦予生命靈魂，不光只是『使靜止的東西動起來』，更有著用來表達生命意義的。」⁵透過動畫製作來呈現漫畫中的誇張性與生活化的劇情，為了讓觀者更容易將情緒帶入其中，大量使用電腦技術來增加特效與色彩張力，呈現出現實中無法表現的色光視覺經驗。隨著網路科技發達，現代人多透過電視、電腦或手機來接收資訊，其中包含圖片收集、閱覽藝術品以及創作表現等，皆

⁴ 黃慈美，《3L4D動漫美學》，頁3。

⁵ 陳仲偉，《日本動畫畫的全球化與迷的文化》（台北：唐山出版社，2004年7月1日），頁97。

透過電子螢幕所投射出的光電色彩作為參考與表現，陸蓉之對於動漫中的色光所產生的視覺經驗表示：

動漫美學反映的第三點特徵，是由電子媒體帶來充滿空間的彩光，形成一種極為新穎的彩光藝術的視覺經驗。其實，從上一世紀中期開始，電子媒體作為影像傳播的載體，彩色光線在空間裡釋放、流動、充滿，在新世紀裡人類的共同經驗，不分人種、國籍的孩子們，幾乎都是在電視機和電腦前面成長的。他們接受到的資訊，所看到的影像，都是由光電所構成的色光所形成的絢麗美學，對於藝術家創作時選用的色彩，具有非常深遠的影響。⁶

因此在現今創作表現上，不免因為人類改變了觀看方式，使藝術家在平面繪畫的色彩表現上，透過繪圖軟體所演算出色光效果用於創作中，藉以改變人們所習慣的視覺經驗與用色方式。

台灣裔美國畫家James Jean(1979-)在繪畫創作過程中，大量運用了鮮豔螢光色系來表現在畫作中。例如〈TRAVELER〉(圖1)以卡漫風格呈現畫中女孩、獨角獸與周遭的花朵，以平塗的手法來凸顯整體造型的圓潤、簡潔與寧靜感。畫中的花朵如同中國折枝花般局部放大並延伸至畫外世界，藉以突破畫面邊框限制，日本學者高橋秀爾在《看日本美術的眼睛》則說到：「這種繪畫空間不被畫面侷限的構圖手法暗示出了空間的擴張性和連續性」⁷透過局部來暗示整體的構圖方式，使觀者產生更多想像空間，就像站在現場般能感受到時間延續性與變化性。色彩運用上，James Jean會將鉛筆線稿置入到電腦中進行配色，在顏色選擇上則以電腦所構成的色系為主，螢幕所顯現出的色光與自然光所反射出來的顏色較為不同，電腦所呈現的光，雖然設計感較為強烈且鮮明，但也顯得呆板僵硬，因此在作品顏色平塗後，運用潑彩的方式讓色彩柔和且生動，最後再以細膩線條來描繪輪廓，使整體呈現祥和的寧靜感。動漫美學的特點在於跨界合作以及表現方式多元化，「而在數位時代影像產製的過程中，動畫、漫畫、電玩甚至公仔它們的

⁶ 黃慈美，《3L4D 動漫美學》，頁3。

⁷ [日]高橋秀爾《看日本美術的眼睛》；李震譯，（北京：中國財政經濟出版社，2017年2月），頁105。

視覺風格與技巧常在彼此之間轉移並擁有同樣的消費族群，『動漫』一詞或許只是更反映出現代青少年的視覺文化與流行元素。」⁸觀看James Jean的作品時，不論是造型或是用色，皆可發現其中的視覺風格橫跨至不同創作領域中。例如〈TRAVELER〉延續繪畫風格並以動畫的形式進行二次創造(圖2)，使原本的平面作品透過聲光效果、剪輯以及動畫特效，補足了平面繪畫所無法闡述的觀點，並以細緻、嚴謹的方式處理文本，賦予圖像更深層的哲學意涵與豐富敘事性。666



圖1 James Jean 〈TRAVELER〉2018年 48x36公分 壓克力畫布



圖2 James Jean 〈TRAVELER〉影片局部

⁸ 高雄市立美術館，《藝術認證(雙月刊)NO.54-2014.02》(高雄：高雄市立美術館，2014年2月)，頁18。

作品隨著使用的媒材不同而有不一樣的詮釋方法，動漫美學演示著作品的多樣性，透過跨領域產業合作，衍生出產品多元化，使動漫不僅只是一種風格，更是在數位時代影像中賦予更多可能性。James Jean在技法表現上，就像浮世繪以區域塊面的組合來詮釋物體型態，並以平塗和潑彩作出色彩層次，最後再以線條勾勒輪廓；整體空間扁平簡約，用色鮮豔富麗具有裝飾性，僅強調主題形象其餘部分皆省略掉。因此作品本身的平面簡約風格可輕鬆游移在各個藝術表現之中。例如〈RAVEN〉(圖3) James Jean透過版畫的特殊性重新詮釋原作，使原畫中的線條與塊面形體的質感，藉由版畫的詮釋，依照不同的光源反射使畫面中的主題產生凹凸感以及顏色變化(圖4)(圖5)，藉以改變平面繪畫難以呈現出的視覺效果；或是利用塊面組合的特性表現在〈PORTAL INTERIOR〉這件彩繪玻璃作品中(圖6)以及〈WHITE TIGER RUG〉立體絲綢作品上(圖7)，這種多元化的表現方式，讓藝術家自身風格與精神得以發展出不同面向，使「動漫美學藝術產業的產值，不僅在於藝術作品的本身，而是一個時代文化力量相加或相乘的總體。藝術的創作與行銷，將是全球化創意產業中極為重要的一環，這類藝術創作和大眾流行文化之間水乳交融，不再存有高、低位階之分的新時代」⁹。因此James Jean不僅持續創作既有的風格作品，還需不斷實驗以及跨業合作來開創出更多元的表現形式，來獲取商業性的成功與擴張多面向創作方式，這就是動畫美學的多元化、大眾性、圖案化與跨產業合作的商業特性。

⁹ 黃慈美，《3L4D 動漫美學》，頁3。



圖3 James Jean 〈RAVEN〉 2020年 36x48公分 壓克力畫布



圖4 James Jean 〈RAVEN〉 局部放大



圖5 James Jean 〈RAVEN〉 局部放大



圖6 James Jean 〈PORTAL INTERIOR〉2018年 彩繪玻璃



圖7 James Jean 〈WHITE TIGER RUG〉2022年 紐西蘭羊毛 中國絲綢

(二) 動畫美學的符號通俗性之表現

若觀察現今以動漫美學進行繪畫創作的藝術家，形式表現主要以可愛的卡漫風格與鮮豔亮麗的用色；文本內涵則具有娛樂性與故事性。符號的運用上，主要以大眾生活所見的圖像作為寓意，因為動漫「它們較常通過一種直覺性的觀賞過程或是淺層而快速的視覺閱讀與大眾交流。但當作為一種藝術的表現形式時，透過創作者的詮釋構築出可想像與思考的空間，動漫的通俗性正可輕易的與大眾產生對話」¹⁰現代人主要透過網路來接收資訊，尤其是在短影片的流行下，促使人的視覺經驗已經習慣在短時間接收足夠吸引人的圖像與內容，這樣才能夠引發觀者興趣與發想。因此動漫美學的大眾通俗性的表現，透過流行符號與卡通圖像來與觀者互動，將艱深的概念以簡單、生活化的方式傳達而出，並依照每個人的生活經歷與文化不同而對作品中的符號則有不同解讀。例如台灣藝術家盧之筠(1984-)的〈獵殺公仔〉(圖8)運用卡漫角色的頭像作為獵人(作者)與獵物(玩具(模型)之間的關係。運用金錢來收藏自己喜愛的公仔，就像是獵人將獵物帶回家掛在牆壁上欣賞，同時這些玩具是出自於自我喜好而收集，物件本身價值是無法用金錢來衡量，如同藝術品一樣，僅有懂得欣賞的藏家才可理解藝術的價值為何，並非所有事物都可以用金錢來估算。同樣以大眾流行符號作為寓意的陳建發(1965-)〈文化霸權〉(圖9)透過挪用將村上隆的Dob君放置在太湖石上方，再以Louis Vuitton國際品牌的標籤作為畫面背景，使日本、中國、法國等文化符號相互拼接於畫面當中，藉此暗諷藝術逐漸由商業所主導，無可避免的在技法表現、符號運用甚至在精神內涵上都受中產階級的品味思想所引導著。



圖8 盧之筠〈獵殺公仔〉2009年 塑膠、桐木 國立台灣美術館藏

¹⁰ 高雄市立美術館，《藝術認證(雙月刊)NO.54-2014.02》，頁 18。



圖9 陳建發〈文化霸權〉2016年 140x70公分 紙本水墨

動漫美學的繪畫表現，特別強調視覺豐富性以及對大眾流行性符號加以轉換與挪用，「而挪用則成為一種利用大眾的或傳統的資源進行觀念傳達的最佳方式。藝術創作常常基於一個觀念預設，觀念源自主體對社會和大眾的關注，對現實的體驗與感知。」¹¹從兩位藝術家的形式表現與符號轉化上，主要以不同文化的卡漫角色、流行品牌符號作為社會批判。運用大眾流行符號與卡通角色除了能在短時間內引起觀者與這些符號產生共鳴性，符號的挪用更是為了加深作者自身想表達的概念，藉由角色本身符號寓意，讓大眾能夠理解作者所使用的符號意圖為何，使藝術逐漸世俗化，進而強調趣味性、流行性以及歷史層次。綜觀陸蓉之所提到的文本豐富性賦予圖像強烈敘事性，不僅是需要跨領域的集體合作創造出不同面向的藝術表現與敘述方式，色彩的運用以及技法表現同樣可延伸至各個藝術產業當中，促使平面繪畫可藉由科技的輔助，運用動畫或是VR技術讓觀者更能體悟到畫中情境，激發觀者以不同的角度與觀點來省思藝術家所闡述的觀念，或許動漫美學的大眾性與多元發展更能與當今社會氛圍有所連結，是一種能夠迅速與人產生連結與共鳴的藝術表現形式之一。

¹¹ 鄧慶華，《談“挪用”對當代藝術中一個重要創作方法的分析》（天津美術學院研究所碩士論文，2007年七月），頁5。

三、動漫美學中的「萌」形象與元素

動漫作品中的角色設定皆以青春、熱血或可愛的形象為創作出發點，尤其以「萌元素」為核心，安裝在動漫角色上所產生的化學效用，讓大眾對於卡通形象有著愛慕之情懷並且達到滿足自我心理需求，最終達到療育人心或是被治癒的效果。因此筆者透過資料收集，探討「萌元素」是如何讓人產生共鳴與戀愛感，以及分析「萌元素」如何運用在當代藝術中，並舉例相關藝術家作品進行論述。

（一）何謂動漫中的「萌元素」

現今對於「萌」有著眾多說法，若以定義上來論，「『萌』就是對人們愛戀之情的一種激發狀態，『萌』現象就是人們對動漫角色產生愛戀之情的一種現象，『萌』文化就是人們與卡通形象相愛的一種文化。」¹²日本學者東浩紀(1971-)更是將「萌」直接評估為影響商業販售的重要關鍵之一，即「『萌』這個字出現在八〇年代末期，意指對漫畫、動畫、電玩遊戲等的主角或偶像所產生的虛構慾望。迷戀特定人物的御宅族¹³們集中購買該人物的相關商品，就製作者的角度來看，比起靠著作品的質，能不能透過人物的設定或圖像喚起讀者內心的萌慾望，更成為掌握企劃成敗的關鍵。」¹⁴從中可得知作者對於動漫角色的設定上，必有一定程度是為了服務與滿足觀眾需求，並以數據化的方式來設計，藉以刺激消費者購買相關周邊商品，然而其中最為關鍵的因素就是「萌元素」的配置與運用。

「萌元素」是一種「為了有效刺激消費者的萌而孕育出來的記號」¹⁵創作者會因應故事種類不同，而在角色設計上搭配不同萌元素來構成其形象，最為常見的萌元素像是大眼睛、貓耳、女僕裝或水手服等。隨著受眾群的性別、年齡、審

¹² 蘇靜，《知日·萌》（北京：中信出版社，2015年2月），頁9。

¹³ 對於「OTAKU」一詞最初在日語的解釋為“御宅”(おたく)，是作為第二人稱的尊稱，指的是對他人住宅的尊稱；相當於『貴府、府上』之意。對動畫迷來說是為了情報搜集與交換而需時常面對他人所習慣使用的敬稱。這是由1982年一群畢業於慶應大學的動畫業界人士所愛用而成為動畫同好間的一種特殊用語，因而帶著是對動畫同好的菁英份子、對動畫有特殊專精者的稱呼之意。後也指稱到漫畫迷。」陳仲偉，《日本動畫畫的全球化與迷的文化》，頁15。

¹⁴ 〔日〕東浩紀著；褚炫初譯《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》（台北：大藝出版社，2012年7月4日），頁75。

¹⁵ 同上註，頁71。

美意識、職業與社會氛圍的不同，使萌元素除了顯而易見的外型特徵以外，延伸出有特定的口頭禪、聲音、性格、年齡、性別、行為模式、服裝造型與身材，並依照時代需求而有所調整。就以動漫風格為主的產業來觀察，無論是藝術表現、遊戲或動漫當中的角色，大多以年輕角色為主流，必然在設定上，將會選擇年輕人所喜愛的萌元素集結於角色中，使觀者產生強烈萌的感受。

萌「可以說是一種感性的即時判斷行為」¹⁶讓觀者在觀看作品中的角色時，會被自身所喜愛的萌元素設定所吸引，當下宛如被觸發「萌」開關一樣，進而對角色產生超乎尋常的愛意。因此從中可得知萌元素或許是一種人類的慾望綜合體，透過角色的萌元素來完成人們在現實中無法辦到的事情進而產生共鳴，像是擁有可愛的外表與身材，超大的眼睛或是擁有超能力多等總總萌元素設定，都是為了服務大眾心理所需而創造出的青春理想形象。

陸蓉之在動漫美學概念所提到的「大眾流行文化中大量多樣化的動漫美學形式的形象，都圍繞著對青春的崇拜。」¹⁷這種青春理想的形式結合萌元素的使用，在動漫的表現形式成為當今所慣用的呈現手法之一，除了使用在漫畫與動畫中，更延伸至電影、遊戲、繪畫或日常用品當中。因此動漫美學在藝術表現上，挪用美術史圖像或以生活日常為主題，使作品脈絡呈現出社會、風俗、藝術、文化與歷史等，最後再搭配萌元素與卡通角色來完美體現人類的慾望與商業需求，畢竟「藝術本質若不觸碰人類欲望就毫無意義，因此勢必要跟資本主義這個橫行世間的怪物接觸」¹⁸自然而然地在作品表現上，會受到市場需求而做出適當的調整與搭配，青春理想的形式可說是藝術家用來激發觀者的萌開關與共鳴性，藉以刺激大眾購買收藏。

（二）「萌元素」在現今藝術的意義與呈現方式

筆者認為在現今網路資訊發達的世代中，「萌元素」早已橫跨各個文化領域

¹⁶ 蘇靜，《知日·萌》，頁98。

¹⁷ 黃慈美，《3L4D動漫美學》，頁3。

¹⁸ [日]村上隆著；長安靜美譯，《村上隆—藝術戰鬥論》（台北：大藝出版，2010年11月），頁72。

，由於圖像搜索與挪用比過往來的容易許多，因此在現今藝術氛圍下，已經不侷限於日本御宅文化對於角色萌的範疇，而是更著重在社會大眾對哪些「萌元素」能夠激起共鳴成為藝術家重要的觀察。普普藝術中的羅伊·李奇登斯(1923-1997)將世俗漫畫作為主要形式表現，其中以迪士尼角色作為漫畫出發點則獲得廣大迴響，並創造出〈看!米奇〉(圖10)。此作表現形式是將原作中的背景與色彩簡化；運用鮮豔的色塊來平塗，藉以產生強烈對比以及凸顯角色的誇張特徵。若從題材來觀察，李奇登斯坦巧妙的運用美國與歐洲當時最受歡迎的吉祥物作為符號使用，使作品因為角色的挪用，進而促使大眾勾起兒時回憶來產生強烈共鳴。從當今以動漫風格進行創作的藝術家來觀察，皆延續上述特點並表現在創作中，尤其是藝術家所用的萌元素必定是以家喻戶曉的知名角色作為出發點，其中以迪士尼角色作為萌元素的使用可說是當今動漫美學趨勢之一。



圖10 羅伊·李奇登斯坦〈看!米奇〉1961年 121.9x175.3公分 油畫〔美國〕國家美術館藏

當代以迪士尼或是眾所皆知的卡通角色作為創作的藝術家數不勝數，因此筆者選擇以當今活躍於國際藝術市場的日本的藝術家村上隆與美國的Kaws的作品作為舉例，分析兩位藝術家的作品是如何善用迪士尼角色作為萌元素使用，並結合在自身作品當中，來獲得國際的認同與廣大迴響。

村上隆(1962-)的〈727〉(圖11)這件作品中的角色Dob君則是以迪士尼的米奇(圖12)做為參考，取其大耳朵、大眼睛與外形輪廓，使觀者第一眼就可聯想到米奇，進而產生連結與共感。村上隆的〈727〉不僅只是運用米奇作為萌元素的使用，Dob君周圍雲的造形，則是挪用〈信貴山緣起繪卷〉(圖13)中神明所乘載的

雲作為表現；畫面右下角利用自動性技法將色彩以流動方式呈現。整體畫面體現出強烈的色彩、誇張的造型與扁平的構圖，使西方文化符號與日本傳統繪畫元素之間形成鮮明對比，〈727〉可說是完全體現出當代藝術「需要的是歷史的多層化，是脈絡的串聯」¹⁹等概念，以及村上隆對於日本傳統美學、當代美學、動漫美學與萌元素的使用的深厚造詣。



圖11 村上隆〈727〉2015年 300x450公分 壓克力畫布 私人收藏



圖12 迪士尼米老鼠



圖13 〈信貴山緣起繪卷〉局部放大〔日本〕
信貴山朝護孫子寺藏

同為當代潮流藝術家Kaws(1974-)也利用米奇(圖12)、米其林寶寶(圖14)、芝麻街愛蒙(圖15)的全身造型作為萌元素使用，角色眼睛上結合自身符號兩個XX，最後創作出〈FAMILY〉(圖16)這件作品。〈FAMILY〉皆以國際知名卡漫角色作為萌元素的使用，這些角色具有強大的文化影響力與普及化，並在全世界廣受歡迎與喜愛。迪士尼與芝麻街這種具有娛樂與教育性質的大眾文化，更是與兒童文化有著密切關聯性，即便隨著觀者年紀增長，這些角色依舊在許多人的記憶中

¹⁹〔日〕村上隆著；長安靜美譯，《村上隆－藝術戰鬥論》，頁117。

有著深刻印象；米其林寶寶則為米其林輪胎的吉祥物，同時輪胎也是生活中的必需品，即便對卡通沒有密切關注的人們，多少也會接觸到米其林相關產品。因此〈FAMILY〉這件作品不但能夠吸引不同年齡層，Kaws使用這些角色作為萌元素的使用，使他的作品在國際間更容易被接受與理解，並激起觀者對於角色共鳴與萌的感受。



圖14 米其林寶寶



圖15 芝麻街愛蒙



圖16 Kaws 〈FAMILY〉2021年 219.1x207x95.6公分 青銅

村上隆與Kaws的作品常被歸納為是一種將商業符號、流行文化元素與當代藝術相互結合的產物，兩者精準將大眾所認知的卡通角色作為萌元素使用，也運用簡單與識別度高的符號作為自身品牌。若以文化來看萌元素的使用，在現今網路資訊與藝術全球化的影響下，若要迅速將自身符號打入國際藝壇中，所利用的萌元素一定是採納在國際間有足夠影響力之角色，或是當代所流行的符號作為挪用，並且結合自身文化特色，使不同文化相互交流來瓦解文化與區域性的關聯。

對於村上隆來說，使用西方文化符號僅是遵守當代藝術的規則，還須將自身文化特色與美術史作為作品脈絡，讓作品在不同的歷史脈絡與文化情境的累積下，使畫面的內涵擁有更深層的寓意與價值。因此筆者在萌元素的使用，除了運用日本卡通角色還會參人民間藝術之符號在作品當中。例如筆者所繪的〈裡外內觀〉(圖17)中的角色就運用美少女戰士月野兔的角色形象(圖18)、無敵鐵金剛的頭盔造型(圖19)與青蛙作為萌元素使用，並且為了增強文化脈絡而在脖子部分加入了佛像造型以及右下角的龍作為表現，使整體在萌元素的運用上，包含日本卡通角色、佛教藝術與民間藝術等表現；或是〈香爐機器人〉(圖20)同樣也運用到青蛙、佛像與龍等主要元素來增加畫面趣味性與可愛性，在畫面左上方挪用了壽翁以及日本插畫家Toshitaka Nabata所繪的屁桃來相互映(圖21)(圖22)。筆者在創作中所使用的萌元素不僅讓觀者產生聯想，同時還可豐富文本敘事性，如同觀賞一部卡通或把玩一件玩具，並且這些符號具有民間性、流行性以及文化歷史性，使作品連結當代與傳統之間，呈現出不同文化的萌元素使用。



圖17 楊証皓〈內外自觀〉2021年 41x31.5公分 岩彩 水干顏料



圖18 〈美少女戰士 月野兔〉
楊証皓拍攝2023年4月8日



圖19 〈無敵鐵金剛 大魔神〉
楊証皓拍攝2023年4月8日



圖20 楊証皓 〈香爐機器人〉 2021年 31x31.公分 岩彩 水干顏料



圖21 楊証皓 〈內外自觀〉 局部放大

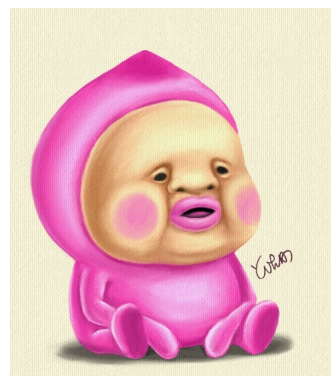


圖22 Toshitaka Nabata 〈屁桃君〉

四、動漫美學的繪畫形式表現與角色符號使用

本論文的核心觀點是:以動漫美學做為藝術表現,利用美術史、文化與歷史作為連結,並挪用萌元素與卡漫角色於自身符號當中作轉換,藉此達到從當代藝術的規則中開拓出新的路線。當代藝術以西方為主導,若對西洋美術史有相當的概念同時又能理解自身國家文化優點,也就是「將文化相對呈現,說明藝術的背景,並在歐美的美術史當中替作品找尋意義。」²⁰而台灣就如同一塊海綿吸收各為國家文化優點,就像是一個龐大資料般,提供藝術家多元性的概念、技巧與媒材表現。因此筆者將從台灣藝術家李承道(1982-)與簡志剛(1984-)的作品來探討如何將文化元素結合至創作當中,並以不同的形式、媒材與萌元素的使用,最後再透過筆者作品來說明自身創作與上述兩位畫家有哪些共通點,以及如何將台灣民間藝術符號結合動漫美學來進行結合與轉換,筆者將在此章節說明與分析。

(一) 李承道與簡志剛的形式表現與符號運用

李承道的〈超級常玉〉系列則是運用常玉(1895-1966)所描繪的裸女轉化為動漫風格,並以彩蛋的方式將電影角色、明星、動漫角色等流行符號與經典元素置入在作品當中,藉以產生古典與潮流間的視覺衝突感。例如〈超級常玉—Kill Beer〉(圖23)就是將常玉所繪的〈五裸女〉(圖24)作為歷史脈絡的根基,並且結合〈Kill Beer〉(圖25)電影中的女主角的形象結合卡漫風格重新詮釋。〈Kill Beer〉是一部將許多經典電影片段作為挪用的作品,片中主角的服裝搭配更是直接向李小龍致敬。因此〈Kill Beer〉本身就是將李小龍與日本武士的形象相互挪用到電影中,而李承道的〈超級常玉—Kill Beer〉更是再次複製了電影當中已經被挪用過李小龍形象進行二次使用,並將李小龍的形象卡通化安置在畫中裸女右手手(圖26),不僅只是角色上的呼應,其背後的脈絡更是彼此串聯。

²⁰ [日]村上隆著;江明玉譯,《藝術創業論》(台北:商周出版,2011年12月21日),頁94。



圖23 李承道〈超級常玉—Kill Beer〉
2022年 96x71公分 壓克力顏料、油彩
畫布裱於古典畫框



圖24 常玉〈五裸女〉1950年 120x172公分
油彩 纖維板 私人收藏

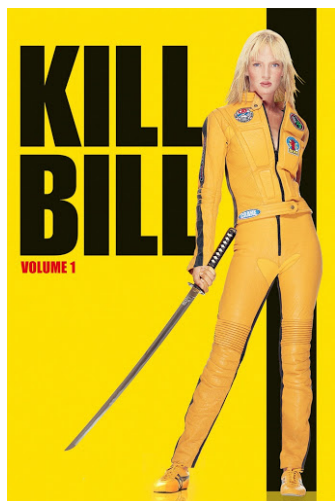


圖25 〈追殺比爾〉電影海報



圖26 李承道〈超級常玉—Kill Beer〉局部放大

簡志剛的動漫美學創作手法，則是挪用知名的日本動漫角色結合浮世繪風格作為主要呈現。例如〈烙印勇士·斬魔錄〉(圖27) 則是挪用烙印勇士這部漫畫中的角色作為符號使用，以二次創作的概念分別將左下黑衣的凱茲與右上角白衣的格里菲斯重新詮釋。畫中的人物表情、火焰、衣服摺紋皆以浮世繪的形式以區域塊面作為表現，再以中國工筆畫所用的雙鉤填彩進行描繪；角色的選擇上，以當今最有名氣的日本動漫作為創作主軸，其目的在於藝術大眾化與吸引觀者的共鳴，尤其是日本動漫長期以來透過媒體的傳播以及全世界的動漫迷的支持，使動漫在國際間成為重要的文化輸出。日本動漫作品的製作與行銷皆為跨媒體製作，並且「『將動畫本體作為一種宣傳媒體、也是商品』的銷售方式」²¹使原作漫畫在製作成動畫時，同時還橫跨遊戲軟體、電影與二創作品，而動漫本身「在這種

²¹ 陳仲偉，《日本動畫畫的全球化與迷的文化》，頁61。

情況下，哪個作品才是原作又或者原作者是誰變得曖昧不明，消費者幾乎對毫不在意。」²²因此有國外粉絲表示，〈烙印勇士・斬魔錄〉是對原畫家三浦建太郎(1966-2021)獻上最大的致敬，可見全世界的動漫迷對於自身喜愛的動漫作品，不論是原創或二創，依舊能勾起觀者的情感連結。²³



圖27 簡志剛 〈烙印勇士・斬魔錄〉2022

(二) 當代動漫美學的符號使用脈絡

綜觀簡志剛與李承道的作品形式，主要以動漫風格作為出發點，技法與形式皆以扁平為表現，但在符號的運用則呈現出不同方式。當代動漫美學對於符號的挪用朝向兩種脈絡分別進行，第一種是挪用動漫角色與流行符號，並取用卡通角色中的萌元素與自身符號結合，整體表現上，涵蓋被挪用的卡漫角色以及轉化過的萌元素形象；第二則是直接挪用卡漫角色僅風格上調整(二創表現)，藉以傳達作者理念、批判與對原作的致敬。李承道的〈超級常玉〉系列作品則屬於第一種，挪用常玉的裸女並轉化為動漫風格，再從〈Kill Beer〉中的李小龍與武士形象

²² [日]東浩紀著；褚炫初譯《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》，頁67。

²³ 在這件作品的留言區中，網友 wendeu_paiva:「Wow! This is the best homage! I'm a big fan of this work, my heart breaks when I remember Kentaro Miura's death! Congratulations great artist @justin96636(簡志剛 IG 帳號), you always surprise with your arts!」同時還可看到其他網友也表達出對此作品的喜愛。從中可觀察到二創作品透過畫家的重新詮釋，使動畫角色呈現出不同的畫面張力與形式表現，藉以呈現出畫家對於此作品的內心感受與理念傳達。取自 <https://www.instagram.com/p/CimLkkPBLP/> 2023年3月23日瀏覽

來重新塑造出自我符號，同時也展現出歐美、日本、中國文化對於台灣的影響以及符號多元化。因此〈超級常玉〉中的裸女符號成為觀者認識李承道的重要途徑之一，即便加入不同萌元素或挪用卡通角色在其中，依然有著極高辨識度。創造自我角色符號在當代藝術中，是一種商標同時也代表藝術家本身，不但能促使藏家對於其品牌的認可，也讓觀者能在第一時間內辨認出作者是誰。

簡志剛作品形式主要以第二種手法來詮釋動漫美學，尤其是藝術家在動漫角色的選擇上主要以日本動漫為主，楊智富在〈試析楊茂林的請眾仙—文化交配大圓誌〉表示：

(1)首先它們必須是非常受歡迎、流行的，而且流行的時間必須拉的很長，以致於它們都應該是「卡通漫畫史／家族」裡的明星或某類型的代表／經典人物；(2)而一旦擁有這樣的條件，也應該可以進一步相信，這些卡通漫畫人物必定已具備著一定的影響力以及「國際知名度」²⁴

特別是七龍珠、航海王、鋼蛋、烙印勇士最能引起觀者共鳴，因為日本動漫的意義在於傳達生命的堅韌與面對挑戰的勇氣，所以在角色的設定上，必須塑造成更貼近現實當中的人物性格，故事劇情與大眾生活與文化息息相關，使觀者在收看的過程中投入更多的情感在角色身上，不僅能夠感受到與主角一同成長的喜悅，還可從中學習在面對困難時所做的抉擇與改變，藉以激勵自我人生的動力。因此日本動漫能在國際間有極大影響力，除了「動漫畫作為一種有利可圖的商品，就會有商業通路；這些商業通路，包括世界各國的電視台、出版社與其他媒體大量地引介日本動漫畫更是加快了日本動漫畫擴散的速度。」²⁵同時動漫作品的內容多樣性，以及故事性與觀者相互作用，自然而然就會形成龐大的「迷的文化」，也就是「日本的動漫迷對他們的動漫畫與故事中的人物和世界有很強的認同感，並形成了一種強而有力的生活實踐，當然，這本來就是日本動漫畫文本與觀賞者

²⁴ 楊智富(1999年4月)。試析楊茂林的請眾仙—文化交配大圓誌【楊茂林個人網站】。取自 http://www.yang-maolin.com/wordpress/wp-content/uploads/2017/07/yangmaolin_press_mag_1999_04-1.pdf 2023年3月23日瀏覽

²⁵ 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，頁94。

互動的核心特色。」²⁶文本的呈現必然要與社會、文化、時事有所連結以外，還需包含作者個人的意念、壓力²⁷與思想的傳達，在這些因素下，才可使全世界的動漫迷與藝術家相互使用動漫元素與萌元素作為創作核心。

（三）動漫美學與民間藝術之結合

筆者在符號挪用上與李承道相似，皆屬於第一種創作方式。將自身創作所需的萌元素與民間藝術相互組合在自身符號當中，局部會直接挪用卡漫角色僅作風格上調整；技法呈現上，則運用簡志剛的方式，利用雙勾填彩的手法將外輪廓描繪出來，最後再參考電子螢幕所投射出的光電色彩作為表現，已平塗的方式將紫色、粉色與藍色塗在各個塊面當中；背景以單一色系來強調平面性，如同日本否定美學「重要的形象之外的所有東西被他毫不留情地割舍掉了」²⁸。

為了將動漫美學結合的歷史性與文化內涵，挪用了民間藝術、佛教與道教的神像姿態或面相作為表現，「民間藝術是一種藝術形態，同時又與民眾生存生活密切相連，是特定社會條件下生活方式的體現。」²⁹其大眾性與動漫美學的概念極為相似，皆為通俗文化之表現，尤其是民間藝術所創造出的許多經典符號，裏頭所賦予的寓意與形式是當今較少人去創新發展的，尤其是中國傳統吉祥如意符號與廟宇藝術的形式表現在當今藝術中，具有一定得獨創性之發展。因此筆者運用吉祥如意符號與廟宇藝術作為創作之根源，並結合動漫風格作為表現，其目的在於筆者認為其繪畫風格與形式能以變形、誇張、出人意料的構思以及對於宗教的想像，呈現出具有戲劇性效果，藉以增加趣味性與祈福寓意，「即形式的改變固然有助於視覺經驗的探索，但內容豐富才是創作的主要根源，而內容的豐富性來自於社會意識的凝聚，時代的語言，和大眾共感的陳述。」³⁰改變約定俗成的符號與表現形式，使民間藝術中的既有形象加入筆者個人巧思與創意，讓傳統圖

²⁶ 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，頁 25。

²⁷ 村上隆認為「壓力就是創作藝術時對作品的執著，或是對創作藝術歷史的執著，諸如此類像是執念的東西，透過畫面或透過畫家整个人生穿透出來的就是壓力。」〔日〕村上隆著；長安靜美譯，《村上隆－藝術戰鬥論》，頁 92。

²⁸ 〔日〕高橋秀爾《看日本美術的眼睛》，頁102。

²⁹ 唐家路，《民間藝術的文化生態論》（北京：清華大學出版社，2006 年 5 月），頁 234。

³⁰ 黃光男，《畫境與化境》（台北：典藏藝術家，2011年7月），頁48。

像可以與當今社會美感有所連結以外，也可使大眾更加理解民間藝術之內涵與社會寓意，最後將這些觀念套入創作中，藉以加深自身創作的文化底蘊。

筆者在符號與萌元素的運用上，主要以佛像、機器人與青蛙為主要呈現。例如〈宇宙門神〉(圖28)主要以門神的姿態結合機器人的身體作為主；頭部以佛陀的臉為表現，並且為了增加趣味性，頭盔運用青蛙作為萌元素使用，以及腰帶的地方也置入小青蛙咬住元寶來寓意蟾蜍咬錢；右手握的法器則以彈珠組合成吹泡泡的工具，使佛像所具有的端莊嚴肅形象，透過萌元素、童玩以及動漫風格的形式改變賦予既定符號全新意義，讓傳統元素更能貼近現代社會之情境。筆者以相同概念陸續創作出〈流逝與再生〉(圖29)以及〈宇宙戰車無畏號〉(圖30)，皆可從作品中看到小青蛙坐在駕駛艙中操作著機器人或是飛船，靈感取至玩具模型中的組合概念以及科幻電影對於宇宙的想像，創造出虛擬遐想的二次元世界。藉由通俗性的表現，讓藝術的複雜面轉畫為較為親近與容易理解的語彙及圖像，並帶有豐富的故事性與想像，使觀者通過觀賞與閱讀來理解符號寓意，進而感同身受或產生回憶感。



圖28 楊証皓〈宇宙門神〉2022年 33x22公分 岩彩 廣告顏料



圖29 楊証皓〈流逝與再生〉2022年 28x18.5公分 岩彩 廣告顏料



圖30 楊証皓〈宇宙戰車無畏號〉2022年 31x40公分 岩彩 廣告顏料

除了創作出具有科幻意味的作品以外，筆者也嘗試將廟宇喜慶或吉祥動物轉化到自身創作中，〈福壽康寧蛙神慈悲〉(圖31)畫中以大青蛙作為各個動物所祭拜的神像，並且在大青蛙神像周圍置入壽翁、仙鶴與仙桃等長壽寓意符號，藉以表達人心中對於長命百歲與身體健康等渴望。青蛙神像下方有著許多動物帶著水果或禮品準備進行朝拜，就跟台灣百姓為祈求心中願望，會帶著祭品到各大廟宇燒香拜佛的道理是一樣的。民間藝術是普遍百姓的生活寫照，同時也是風俗信仰與宗教的表徵，其乘載人民對於生活的理想與願望，自然在藝術表現上，運用象徵的方式呈現於形式表現中，不僅使形式多樣，象徵的範圍也是多面向的。因此筆者透過此作描繪出社會大眾對於信仰的尊敬，同時也表現出台灣對於廟宇文化的熱忱與推廣，以輕鬆可愛的動漫風格勾勒出神明與百姓之間的關係。



圖30 楊証皓〈福壽康寧蛙神慈悲〉2022年 40x40公分 岩彩 廣告顏料

筆者的創作思維以生活經驗作為出發點，運用不同文化元素結合心中意象轉化成繪畫表現風格，並通過畫面中的角色安排與萌元素的使用，使作品就像在觀賞一部卡通或是閱讀一本漫畫，強調趣味性與通俗易懂的。在現今網路科技發達的世代，動漫美學給予當今創作者一個全新創作方向，同時現代人習慣透過手機已最簡易與迅速的方式來吸取資訊，而動漫其優點就是以圖像結合大眾語言使觀者產生共鳴，這種簡單又直接的形式手法與「傳統的觀念認為藝術應該兼具知識性和形而上的內涵，同時避免沾染流行文化」³¹等概念完全相反，不論是萌元素的挪用或是對喜愛的角色二次創造，其目的在於吸取觀眾目光，並以最簡單、好理解、親近人的方式傳達作者理念，使得一般大眾感到特別親切，或許這才是動漫美學在當今與大眾往來的方式與核心價值。

五、小結

現今動漫美學的形式與概念，提倡角色青春化、文本豐富性、運用電子螢幕所產生的色光與跨領域的產業合作，促使大量卡漫角色與萌元素相互並置於不同藝術表現中，並大量生產相關商品來賺取商機。動漫角色的挪用不僅只有形式美感呈現，同時也是為了表達概念而使用。例如日本動漫中的同人誌作品，讀者透過重寫原作文來述說自我想法，純粹是為了自身而創作，從中引發出更多觀點與可能性。同人誌可以說是「文化參與者、創作者對動漫畫的共鳴與認同、是面對自我存在的認同與實踐、也是強而有力的產業支柱。」³² 因此這種二創精神對於角色的挪用是沒有局限性的，當代以動漫美學進行創作的藝術家更是看上此點，大量挪用動漫角色至自身作品中，使得同人精神原本僅是動漫迷之間作為資訊交換與自我實踐的方式，逐漸成為當代藝術畫家作為藝術表現的方法之一。

萌元素的運用是為了開啟觀者對於角色「萌」的開關，進而產生共感與喜愛。因此萌元素在日本動漫角色的設定上，不免可看出許多共通特點，像是超大眼睛、蘿莉、螢光髮色或軟綿綿的形象以成為基本標配。隨著藝術家為了使符號產生萌的感受，就將卡漫中的萌元素挪用至繪畫創作中，使自身符號可愛化，但相

³¹ 安迪·史都華·麥凱著；蘇威任譯，《普普藝術·有故事》（台北：原點出版，2020年12月），頁9。

³² 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，頁84。

對的，相似的萌元素設定也會充斥在不同的作品中，或許是為了商業需求而刻意使用大眾所喜愛的角色，取其萌元素至自身作品中，此現象可在動漫畫以及當代以動漫風格進行創作的藝術家作品中可看到相似之處。筆者認為在這大數據時代，萌元素資料庫早已建立完備，創作者們藉由美術史圖像、流行符號、動漫角色與萌元素互次刺激與挪用來尋找新的可能性，不免會依照自身需求而採納相似元素在作品中。或許更重的是如何將自身所想闡述的觀念，透過不斷內觀以及審視自我，再以一種情緒反應在作品之中，宛如畫中主題與角色代替觀者表達出內心最深層的感受，「這正是由感官印象中所產生的一種想像層面的反應。」³³ 因此萌元素除了外型特徵以外，還包含作者本身性格附加在角色身上，賦予角色更深層的寓意及內涵，除了讓觀者產生共鳴以外，同時也表達出現代人內心最真實的寫照。

筆者藉由動漫美學的概念來分析當代藝術家對於動漫角色與萌元素的使用，以及現今跨領域的表現形式作為探究，可從中得知動漫美學是隨著流行不斷轉換新的噱頭與呈現手法，作品必然要與社會、文化、時事與美術史有所連結，如何作出脈絡堆疊必然是藝術家需要思考的問題，尤其動漫美學多以誇張可愛造型、幽默諷刺的內容、虛擬遐想世界(網路世界與二次元)與戲劇性的構圖，透過簡單易懂的方式讓大眾能夠產生共鳴與聯想。因此動漫的多元性逐漸影響不同的藝術領域以及生活各種面向，期盼動漫美學隨著科技進展，能夠發展出更新穎的表現形式，使觀者體悟到藝術是可遊玩的同時又能讓心靈昇華感到愉悅與救贖。

參考書目

一、圖書資料

- 安迪·史都華·麥凱著；蘇威任譯，《普普藝術·有故事》台北：原點出版，2020年12月。
- 〔日〕村上隆著；江明玉譯，《藝術創業論》台北：商周出版，2011年。
- 〔日〕村上隆著；長安靜美譯，《村上隆－藝術戰鬥論》台北：大藝出版，

³³ Herbert Read 著；梁錦鑒譯，《藝術的意義:美學思考的關鍵課題》(台北：遠流出版，2020年9月16日)，頁60。

2010年。

- 〔日〕東浩紀著；褚炫初譯《動物化的後現代 | 御宅族如何影響日本社會》台北：大藝出版社，2012年。
- 茶烏龍，《知日，你完全誤解了村上隆》北京：中信出版社，2020年。
- 高雄市立美術館，《藝術認證(雙月刊)NO.54-2014.02》高雄：高雄市立美術館，2014年。
- 〔日〕高橋秀爾《看日本美術的眼睛》；李震譯，北京：中國財政經濟出版社，2017年。
- 唐家路，《民間藝術的文化生態論》北京：清華大學出版社，2006年。
- 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》台北：唐山出版社，2004年。
- 黃光男，《畫境與化境》台北：典藏藝術家，2011年。
- 黃慈美，《3L4D動漫美學》台北：形而上畫廊，2007年。
- Herbert Read 著；梁錦鑒譯，《藝術的意義:美學思考的關鍵課題》台北：遠流出版，2020。

二、期刊與文章資料

- 鄧慶華，《談“挪用”對當代藝術中一個重要創作方法的分析》天津美術學院研究所碩士論文，2007年。

三、電子資源

- 楊智富:〈試析楊茂林的請眾仙—文化交配大圓誌〉，
http://www.yang-maolin.com/wordpress/wp-content/uploads/2017/07/yangmaolin_press_mag_199904-1.pdf (檢索日期2023.3.23)。

圖版出處

- 圖1: James Jean 〈TRAVELER〉，網路資料:James Jean 個人作品網站。取自
<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5484b3b4e4b0883e5fe5efa4/1533688960932-2OHLFGTLCXAALJJ3WQLG/unicorn-48x36-lores.jpg?format=750w> (檢索日期2023.3.23)。
- 圖2: James Jean 〈TRAVELER〉，網路資料:James Jean 個人IG。取自

- <https://www.instagram.com/p/CksGuAWOfOE/> (檢索日期2023.3.23)。
- 圖3: James Jean 〈RAVEN〉, 網路資料:James Jean 個人作品網站。取自
<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5484b3b4e4b0883e5fe5efa4/1596159698461-UA0KF49IYG1LBQKIQ8RX/raven-painting-36x48-lores.jpg?format=500w> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖4: James Jean 〈RAVEN〉, 網路資料:James Jean 個人IG。取自
<https://www.instagram.com/p/CoXfEx5rEyD/> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖5: James Jean 〈RAVEN〉, 網路資料:James Jean 個人IG。取自
<https://www.instagram.com/p/CoXfEx5rEyD/> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖6: James Jean 〈TRAVELER〉, 網路資料:James Jean 個人作品網站。取自
<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5484b3b4e4b0883e5fe5efa4/1528658698461-O1P5QEFTV9M8QFW5UVLG/stainedglass-skeleton-final-lores.jpg?format=500w> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖7: James Jean 〈TRAVELER〉, 網路資料:James Jean 個人作品網站。取自
<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5484b3b4e4b0883e5fe5efa4/1668917100074-FP8UFBU3KTT5GAGQ5Q43/22-06-2731694+%E6%8B%B7%E8%B4%9D.jpg?format=750w> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖8: 盧之筠〈獵殺公仔〉, 網路資料:國立台灣美術館。取自
<https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/GalData.aspx?RNO=MLMRMAMLMAMAMPMY&FROM=5T5J54KJM35BKK52> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖9: 陳建發〈文化霸權〉, 《超越概念·陳建發水墨畫創作集》(台南: 陳建發, 2017年5月), 頁20。
 - 圖10: 羅伊·李奇登斯坦〈看!米奇〉, 《普普藝術·有故事》(台北: 原點出版, 2020年12月), 頁42。
 - 圖11: 村上隆〈727〉, 網路資料:蘇富比拍賣網站。取自
<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2022/contemporary-evening-auction-2/takashi-murakami-cun-shang-long-727> (檢索日期2023.3.23)。
 - 圖12: 迪士尼米老鼠, 網路資料:香港01。取自
<https://www.hk01.com/%E7%86%B1%E7%88%86%E8%A9%B1%E9%A1%8C/54934/88%E6%AD%B2%E7%94%9F%E6%97%A5-happy-birthday-%E9%97%9C%E6%96%BC%E7%B1%B3%E5%A5%87%E7%9A%8410%E4%BB%>

B6%E4%BA%8B (檢索日期2023.3.23)。

- 圖13: 〈信貴山緣起繪卷〉, 網路資料:祈りの回廊 取自
<http://inori.nara-kankou.or.jp/inori/hihou/shigisanchogososnshiji/event/itsdjbh2qa/>
(檢索日期2023.3.23)。
- 圖14: 米其林寶寶, 網路資料:米其林IG。取自
https://www.instagram.com/p/CWK_HPcsxFp/
(檢索日期2023.3.23)。
- 圖15: 芝麻街愛蒙, 網路資料:芝麻街IG。取自
<https://www.instagram.com/p/ChVAa17uV54/>
(檢索日期2023.3.23)。
- 圖16: Kaws 〈FAMILY〉, 網路資料:Kaws 個人IG。取自
<https://www.instagram.com/p/CoczxxWO8z2/> (檢索日期2023.3.23)。
- 圖17: 楊証皓〈內外自觀〉, 作者自攝。
- 圖18: 〈美少女戰士 月野兔〉, 作者自攝。
- 圖19: 〈無敵鐵金剛 大魔神〉, 作者自攝。
- 圖20: 楊証皓〈香爐機器人〉, 作者自攝。
- 圖21: 楊証皓〈香爐機器人〉, 作者自攝。
- 圖22: Toshitaka Nabata 〈屁桃君〉, 網路資料:Toshitaka Nabata 個人IG。取自
<https://www.instagram.com/p/CU9WsVGvc2/> (檢索日期2023.3.23)。
- 圖23: 李承道〈超級常玉—Kill Beer〉, 網路資料:ACCUPASS。取自
<https://www.accupass.com/event/2207260622321027186628> (檢索日期
2023.3.23)。
- 圖24: 常玉〈五裸女〉, 網路資料:CHRISTIE'S。取自
https://www.christies.com/lot/lot-6242536?ldp_breadcrumb=back&intObjectID=6242536&from=salessummary&lid=3 (檢索日期2023.3.23)。
- 圖25: 〈追殺比爾〉電影海報, 網路資料:GOOGLE PLAY。取自
https://play.google.com/store/movies/details/Kill_Bill_Vol_1?id=iu5Ni3KuUx4&hl=zh_HK&gl=US
(檢索日期2023.3.23)。
- 圖26: 李承道〈超級常玉—Kill Beer〉, 網路資料:ACCUPASS。取自

<https://www.accupass.com/event/2207260622321027186628> (檢索日期2023.3.23)。

- 圖27: 簡志剛〈烙印勇士・斬魔錄〉, 網路資料:簡志剛個人IG。取自
<https://www.instagram.com/p/CimLlkkPBLP/> (檢索日期2023.3.23)。
- 圖28: 楊証皓〈宇宙門神〉, 作者自攝。
- 圖29: 楊証皓〈流逝與再生〉, 作者自攝。
- 圖30: 楊証皓〈宇宙戰車無畏號〉, 作者自攝。
- 圖31: 楊証皓〈福壽康寧蛙神慈悲〉, 作者自攝。

